PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 19, tirsdag 10. oktober 1989

Redaksjonelt

Våre oppmerksomme lesere vil sikkert ha lagt merke til at foreningen har avholdt en ekstraordinær generalforsamling siden sist (se egen omtale under). Om dette får noen ytterligere følger enn en viss faneflukt fra noen av de medlemmene som er over 18, er det for tidlig å si noe om. Vi for vår del håper selvsagt på størst mulig oppslutning fra foreningens medlemmer i alle aldre; Ares-møter på Bjølsen synes vi for vår det er verdt å besøke, selv om noen vaskeskyke individer ikke vil være der lenger. Når det gjelder vaskeordningen, viser vi ellers en foreløpig oversikt over dekningen frem til jul (under t.h.). Fra og med neste PHOBOS regner vi dessuten med at vaskeansvarliges nye spalte (foreløpig kalt "Arvids Røst") istedet kan friste med bedre dekning av denne saken...

Vi for vår del er glade til over å slippe å nevne den mer, og siden flytteprosjektet også er skrinlagt, blir det kanskje færre kontroversielle saker å skrive om her i bladet. Uansett hva man ønsker æ ytre seg om, bør man huske at stoffet skal være ferdig levert inn senest mandag ettermiddag (kl. 1700) til Johannes Berg hos Spillspesialisten - altså dagen før PHOBOS skal komme ut. Folk som ønsker å levere ferdige sider, må gjerne være enda tidligere ute.

VASKELISTE UT 1989

10/10:	Geir Aaslid, Trond Bekkevold, Olav Bendiksby
17/10:	Tor Fuglerud, Øyvind Wormnæs
24/10:	Jørgen Høy (2130), Fredrik Vogel (2300)
31/10:	Ketil Grøtting (2200), Audun Føyen (2200)
7/11:	Gorm H. Eriksen (2130), Helge Nesøen
14/11:	Kim S. Olsen (2130), Olav B. Hovet (2200)
21/11:	Erik Johannessen (2130), Helge Nesøen
28/11:	Are Garnåsjordet, Hans Thoresen (1 ledig plass)
5/11:	Kristian Berg (2300) (1 ledig plass)
12/12:	Ragnar Nicolaysen (2200) (1 ledig plass)
19/12:	Ledig
26/12:	(?) Ledig

Ekstraordinær generalforsamling avholdt!

Forrige tirsdag ble "flyttesaken" avgjort. Alternativene var Blindern, Bjølsen eller begge. Den rene Blindernløsningen ble raskt vraket. Deretter stemte 16 for Bjølsen, 12 for Blindern, 6 stemte blankt, 4 kom for sent, og 4 var ikke medlemmer. Vi blir altså på Bjølsen, men må nok regne med at noen drar til Blindern uansett. (Og blir kanskje ekskludert pga vaskeordningen).



Hexcon 89

I år skal ARES sette opp en buss til kongressen Hexcon i Trondheim. Hexcon er fra fredag 3. november til søndag 5. november. Det er en trivelig liten kongress, med 16 års aldersgrense. Betal inn 350 kr til postgirokonto 5198049 (ARES, c/o Jon Venbakken, Dicks vei 9 d, 1324 LYSAKER) snarest, eller direkte til Johannes H. Berg. Vi trenger deg for å finansiere bussturen... Og buss er jo gøy!

MERKEDAGER 10. OKTOBER

TIRSDAG 10. OKTOBER 1939
Tyskerne i Estland skal evakueres innen 1. mars 1940. Det er hensikten å bosette dem i Vest-Polen.
I en kringkastingstale erklærer Daladier at Frankrike vil kjempe til freden er sikret i Europa.
Litauen har måttet gå i Estlands og Latvias spor og har sluttet en støttepakt med Sovjet-Samveldet. Etter denne pakt må det avstå baser til Russland men får til gjengjeld Wilno-området.

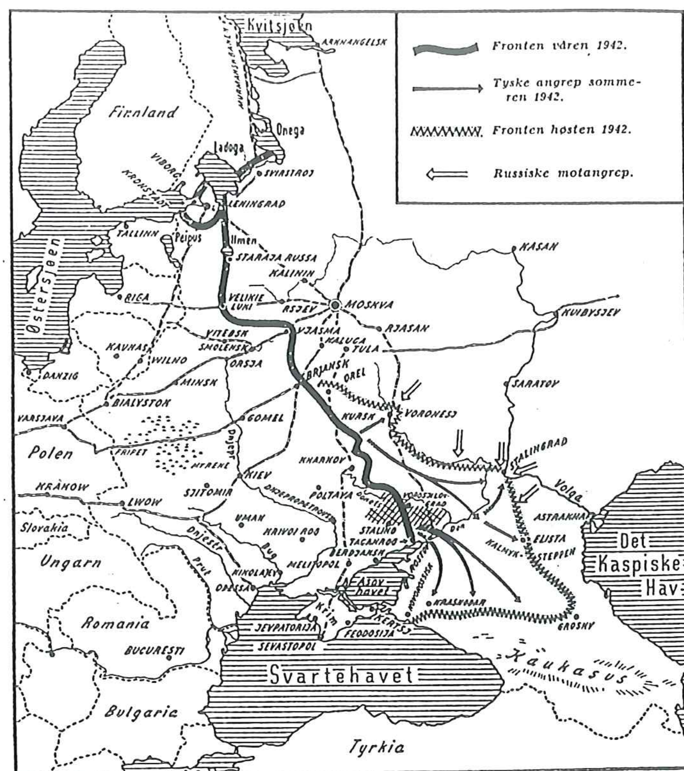
TORSDAG 10. OKTOBER 1940
Amerikanske borgere som bor i Japan, er blitt oppfordret til å reise hjem til De forente stater. USA sender krigsmateriell og militære styrker til sine forposter i Stillehavet.

FREDAG 10. OKTOBER 1941
Melitopol, Berdjansk og Mariupol ved Asovhavet er falt. Tyskerne fortsetter sin framrykning fra Poltava mot Kharkov, men russerne byr hardnakket motstand, og tyskerne kommer bare langsomt framover. Den tyske framrykning fortsetter mot Rsjev.
Den tyske frammarsj mot Moskva er kommet som et fryktelig slag for den britiske offentlighet, meldes det fra Berlin. Russerne benekter at marsjal Timosjenkos hovedstyrker er avskåret.

LØRDAG 10. OKTOBER 1942
Samtidig med de voldsomme kamper om Stalingrad har det også vært harde kamper på andre frontavsnitt.
Tyskerne melder at de har tilintetgjort syv russiske divisjoner syd for Ladoga. Russerne dementerer dette. Deres samlede tap på denne front oppgis til ca 21 000 mann, mens de tilsvarende tyske skal være 60 000.

LØRDAG 10. OKTOBER 1942
Det hittil største flyangrep i det sydvestlige Stillehav er blitt rettet mot japanernes viktigste forsyningsbasis, Rabaul på New Britain.

TIRSDAG 10. OKTOBER 1944
I de etruskiske Apenniner har amerikanerne begynt en ny storoffensiv. Etter at bombe- og slagflyformasjoner i flere dager var anvendt i masseinnsats, rettet artilleriet en vedvarende trommeild ved Futa-passet vest for Firenzuola. I ly av kunstig tåke er større styrker av 5. armé nå på bred front gått over til angrep mot de tyske fjellstillinger, hvis besetninger seigt forsvarer hver meter jord.

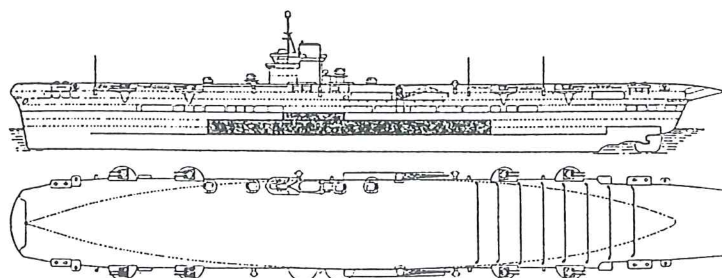


Operasjonene i Russland sommeren 1942.

TIRSDAG 10. OKTOBER 1944
Russiske tropper er nådd fram til Østersjøen syd for Liepaja og har dermed avskåret retrettveien for de tyske tropper i Riga, Liepaja og Ventpils. I Ungarn rykker russerne fram syd for Debrecen; det kjempes i byens forsteder. Jernbanen fra Nisj til Beograd skjæres av.

TIRSDAG 10. OKTOBER 1944
De allierte styrker som er gått i land ved Scheldemunningen, forbedrer sine stillinger øst for Breskens. Under framrykningen nord for Antwerpen er hovedveien til Syd-Beveland brutt. De tyske tropper i Aachen har fått et 24-timers ultimatum om å overgi seg.

Trond Jansen

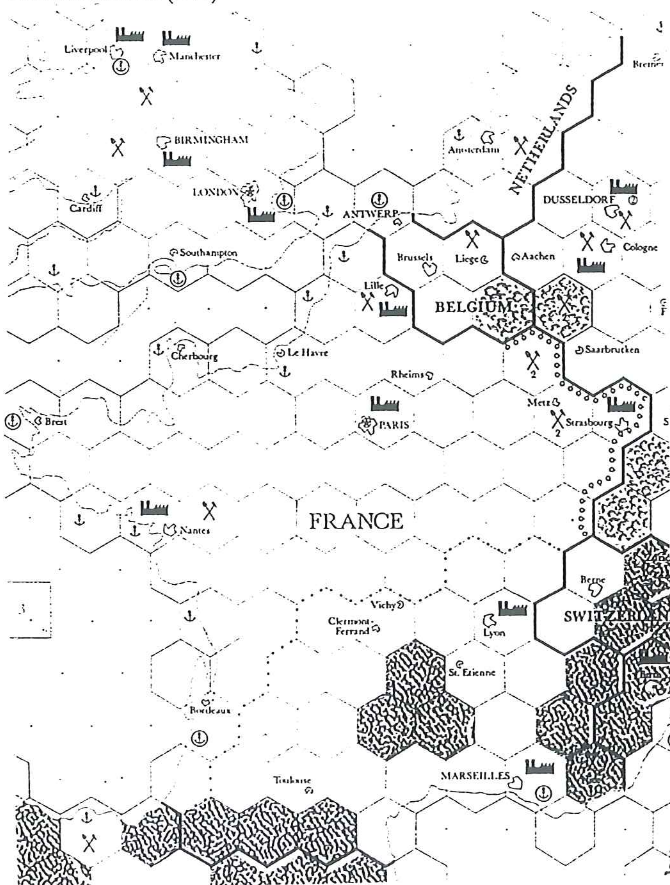

Britisk hangarskip «Ark Royal», sjøsatt i 1937. Deplasement: 22 600 tonn. Fart: 31 knop. 60—70 fly. Legg merke til oppstillingen av luftvernkanonene, den smale «øy»-konstruksjon, kranene og stoppewirene tvers over flydekket akterut. «Ark Royal» ble senket av en ubåt øst for Gibraltar 14. november 1941.

WORLD IN FLAMES

Som nevnt i Phobos nr 18 (26/9) pågår det for tiden et World In Flames spill hjemme hos Jon Rydne. De som spiller er: Jon Rydne(England og Sovjet), Øyvin Wormnæs(USA og Kina), Geir Aaslid(Tyskland og Italia) og Trond Jansen(Japan).

World In Flames spilles på to kart, et Stillehavskart og et Europakart. Spillet begynner i september/oktober 1939, men for de som ønsker det er det også mulig å begynne på andre tidspunkter eller bare å spille deler av krigen. Det spillet vi her skal referere er den Store Kampanjen som altså starter i 1939. Spillet begynner med det tyske angrepet på Polen, i Stillehavet er Japan og Kina i krig. Store deler av Kina er allerede ved spillets begynnelse okkupert av Japan.

Runde 1, september/oktober 1939.
Store tyske infanteristyrker, støttet av panser og fly, rykker over grensen til Polen. Warszawa faller etter beskjedne tyske tap. I vest rykker Adolfs tropper over grensen til Nederland, Belgia og Frankrike.



Nederland og Belgia kapitulerer, mens Frankrike fremdeles holder stand. Italia forholder seg nøytralt. Englands forsøk på å sende forsterkninger til Frankrike blir hindret av tyske fly.
I Kina raser det få, men store slag. Kineserne må ta store tap, og Japan okkuperer to kinesiske ressursområder.

Runde 2-5, november-1939/juni-1940.
Den tyske offensiven i Frankrike fortsetter. De allierte erklærer krig mot Italia og Norge, som begge går med i krigen på aksemaktenes side. Den engelske invasjonen av Norge ender med at norske styrker, med god hjelp fra Tyskland, kaster engelskmennene på sjøen. Italienske styrker marsjerer mot Egypt, som blir forsvart av beskjedne engelske styrker. Frankrike og Suez faller. Tyskland angriper og erobrer Danmark. Tyskland begynner i all hast å overføre styrker til Polen. Sovjetiske militære enheter har på dette tidspunktet rykket inn og erobret de tre baltiske stater og de østlige delene av Polen. Tyske ubåter og fly retter alvorlige angrep mot allierte skip og konvoier som frakter ressurser til England. Etter hvert ebber den tyske ubåt offensiven litt ut, på grunn av store tyske ubåttap.
I Stillehavet hersker det fortsatt fred, bortsett fra i Kina. Kineserne fortsetter å ta store tap, mens de japanske tapene er noe mer beskjedne. De japanske styrker rykker framover overraskende lett, og inntar nesten mot sin vilje Chang-Sha.
På den sovjetiske grensen mot Korea og Manchuria er det en viss styrke oppbygging både fra sovjetisk og japansk side. Det kan virke som om Sovjet planlegger en krig mot Japan.

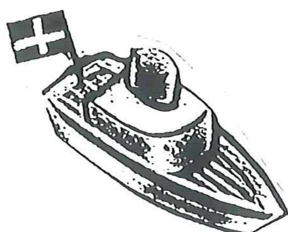
Runde 6, juli/august 1940.
Tyskland angriper Sovjetunionen. Store tyske infanteri- og panserstyrker godt støttet av fly trenger på kort tid langt inn på sovjetisk jord. På kort tid faller Odessa, Dnepropetrovsk, Kiev og Minsk. Hele Øst-Polen blir erobret, mens det fortsatt kjempes i de baltiske stater. Kuppforsøk i Yugoslavia. Pro-britiske offiserer prøver å

JONS VERDEN

Jeg har ikke så mye på hjertet i dag, så det blir en slank "Jons verden". Dessuten har Phobos-redaksjonen bestemt at vi skal prøve å holde sidetallet nede, helst ikke mer enn 6 sider, og det går da også ut over glitrende spalter som denne. Jeg kan imidlertid love at det ikke skal gå ut over overskriftens størrelse!

Seacon

Seacon, med besøk på danske Viking-Con, går av stabelen førstkommende (lang-)-helg. Hvis du er lynrask, har vi en billett som du kan få overta. Seacons store attraksjoner er båtturen frem og tilbake til København, selve København, Viking-Con og Seacon Grand Tournament med bl.a 2-manns spill, rollespill, James Bond Seduction (real life).



Seacon 1

Hexcon

Neste store begivenhet er Hexcon i Trondheim i begynnelsen av november. I år har vi endelig bestemt oss for å sette opp en buss dit. Jeg regner med at turen er annonsert et annet sted i Phobos. Bli med! Det er Johannes som er arrangør. Og hvis du er interessert - ikke bare si til Johannes at du kanskje kunne tenke deg å være med. Gi ham pengene med en gang, så slipper vi å avlyse fordi det er for mange usikre personer som somler med betalingen!

Hvordan vinne Battle for Moscow

Det første tyskeren må gjøre for å vinne, er å stille opp styrkene slik at han er garantert et gjennombrudd i sør og har best mulig sjanser til et gjennombrudd i nord. (Du vil finne ut at tyskeren kan stille opp slik at han får et gjennombrudd i nord hvis enten et 1-1 eller et 2-1 angrep lykkes.) Hvis tyskeren ikke kommer gjennom både i nord og sør, har han så godt som tapt spillet.

Det neste tyskeren må gjøre, er å dundre inn og okkupere det nordøstre karthjørnet. Med det mener jeg området som er innenfor elven i dette hjørnet, og som inkluderer Moskva. Hensikten er å få hindret russeren i å føre inn forsterkninger oppe i hjørnet. Hvis tyskeren klarer dette, har han så godt som vunnet spillet. Han må prøve å klare det før gjørme-rundene. Imidlertid hindrer russeren dette ved presist oppsett av styrkene før spillet begynner.

Med godt russisk oppsett er det nest beste for tyskeren å bruke tiden før gjørmerundene til å komme helt inntil elven i det nordøstre hjørnet i hele dens lengde, pluss å blokkere hele østre kartkant sør for elven, slik at russeren ikke kan føre inn plagsomme forsterkninger der. Tyskeren klarer lett å få til dette, forutsatt at han fikk gjennombrudd i både sør og nord til å begynne med.

Hvis ikke spillet er avgjort før gjørmerundene, blir spillet avgjort etter gjørmerundene (det skjer ikke noe avgjørende i gjørmerundene). Da må tyskeren og russeren i hver runde angripe Moskva hvis fienden har kontroll over byen.

Hvis man antar at det er 1-1- og 2-1-terningkastene i første runde, pluss terningkastene om Moskva og nabohexer i de siste rundene, som avgjør spillet, vil man finne ut at tyskeren har 43 % sjanse til å vinne spillet. Så hvorfor ikke bare kaste en D100 neste gang noen vil ha deg med for å spille Battle for Moscow?

Helges side.

Battlemech spilling

De som var med: Jon Venbakken - løytnant
Øistein Arnesen - sjersjant
Tommy - menig
Helge Nesøen - menig

Forhistorie: Vi var fire Steiner-"mech warriors", som var de siste overlevende av styrkene på en besatt planet. For ikke å bli gjenkjent malte vi om mech'ene våre, og lot som om vi var leiesoldater. Etter en stund fikk vi et oppdrag av en type som ville ha oss til å hente noen tegninger av en ny mech-prototype på en annen planet, innen ca 1 uke. Vi skulle få voldsomme summer for dette oppdraget, og fikk noen tusen i forskudd. Vi dro, kom frem, og rotet litt rundt. Det viste seg at en mini borgerkrig raste i området, og vi ble lovet hjelp av opprørerne til å finne den nye mech'en, dersom vi hjalp dem mot guvernørens folk.

Etter litt roting med en forræder i leiren skulle vi befri niesen til vår allierte, Ryan, fra guvernørens palass. Vi fikk navnet på en kontaktperson i byen som skulle hjelpe oss. Han og hans bror drev et firma, og lå og sloss på gulvet da vi kom (hrmf). De kunne fortelle oss at guvernøren skulle ha en stor fest, og at de kunne skaffe klær og adgangsbevis til oss mot en passende sum. Så mye penger hadde vi ikke og måtte forfalske noen av adgangsbevisene selv. Planen var å ha med oss masse sprengstoff, slik at vi kunne sprenge hele palasset etter å ha funnet niesen. I tilegg hadde vi endel plastiske granater gjemt i underbuksene slik at de hadde dobbel effekt. De to offiserene tok med seg sine laserpistoler, men de menige lot dem ligge pga redsel for metall-detektorer. Da vi gikk inn, viste det seg at de hadde metall-detektorer, og begge offiserene ble arrestert.

Så langt kom vi. Ny rapport i neste PHOBOS.





Skuffende!

Jeg er naiv jeg! Jeg trodde faktisk at Ares kobolder var såpass greie at de ikke ville motarbeide oss da vi ville ha istand en splitting av klubben. De lo av meg. Jeg hadde engang medfølelse med disse arme små. Jeg mente det var ondt å ta fra dem deres rettighter i klubben da vi diskuterte dem på et styremøte for noen år siden. Nå er alle visjoner borte. De lo av meg. Jeg har nå ingen skrupler for å organisere en spillklubb på blindern med 18års aldersgrense. De under 18 kan organisere sin egen Ares på Bjølsen. Det vil gå lukt til helvete, og min eneste sorg vil være at norges eldste spillklubb vil gå til grunne pga en mengde gnomer som ikke vet sitt eget beste. Det var en tabbe av styret i klubben å gi alle disse stemmerett. Det de stemte for var i prinsippet om vi skulle fortsette å organisere spillturneringer, vasking og andre ting for dem.

Helge N.

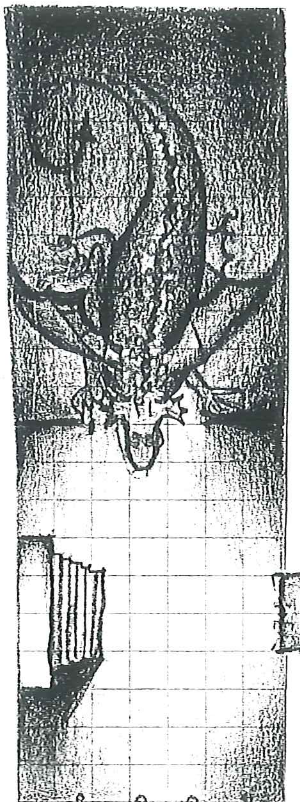


Driving=0

Om Jons kjøre-egenskaper kan bare sies at han ikke klarer å kjøre samtidig som han følger med på skiltene. Han er født og oppvokst i Oslo, og klarer ikke å finne veien fra Økern til Sinsen uten at noen passer på ham. Vi fikk oss en hyggelig tur til Risløkka.

Helges side.

Spilling i Are's verden.



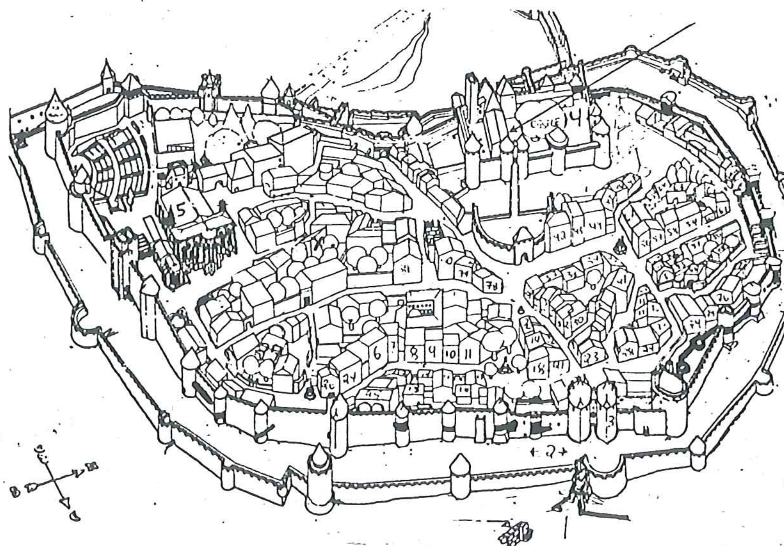
Da vi idag skulle spille AD&D med Are var det flere måneder siden siste spilling i den verdenen, med den eldste gruppen. Vi skulle gjøre opp siste del av Kaiserhof, og Alf Risberg skulle debutere som GM. På innvielses banketten inviterte vi alle spillekarakterene, som noen i gruppen som tok over Kaiserhof, kjente. Ca.25 karakterer var der, og alt gikk vel.

Det neste punktet på ordenen var å sjekke en 'gate' i kjelleren på slottet. Egentlig burde alle 25 karakterene gjort dette som en del av festen, men det tenkte vi ikke på. Tenk dere det; 25 personer stormer inn hos dragen, spellene hagler, og noen løper på med sverd. MEN, bare 4 dro.

De som var med: Ismalia-MU,human(Øivin)
Coin -FI,dwarf(Are)
Marbid -CL/MU,Elf(Helge)
Eirik -TYV,1/2elf(Bjarne)

Vi gikk gjennom "gate'en" og kom ut på et platå i et stort rom. Det var fakler på veggene, og til venstre så vi hodene til en slags kromatisk drage. Den hadde 2 hoder og så vennlig ut(på tegningen har den bare 1 hode, men det kom jeg på først etterpå). Etter litt småprat kom det frem at vi ville ha skatter, og dragen tilbød seg å hente noen til oss. Det kom nemlig frem at skatten ikke var dragens. Vi hørte den plundre litt. "Ikke den, wanden er for dyr" mumlet dragen. "De to kan de få!". Da den kom tilbake hadde den med en dolk og et kortsverd som vi fikk. Deretter dirigerte den oss opp til en magiker som bodde oppe. Vi dro opp og snakket med magikeren. Han fortalte oss at vi var i en by ved navn "Carcassonne". Huset hans er krysset på tegningen. Resten av spillingen gikk hovedsaklig med til å rote rundt enkeltvis. Vi identifiserte tingene vi hadde fått av dragen. Kortsverdet var en OK gjenstand, men det manglet en del for at det skulle fungere. Denne delen skulle det visstnok gå an å finne et stykke borte.

Da var klokken 1900, og jeg måtte gå. Ny rapport følger i neste PHOBOS.



GLIMT FRA ARES' HISTORIE

Del 9: Mer om TITAN

TITAN 3-4 fikk, sine 56 sider med stoff til tross, en forholdsvis laber respons. Ja, faktisk dukket det knapt opp noe skriftlig i det hele tatt, bortsett fra noe innlevert stoff. Ingen leserbrev, bare de vanlige, positive, men knappe muntlige kommentarene. Det er klart at dette ikke unnlot å gjøre redaksjonen mindre entusiastisk enn den ellers ville vært. Når vi hadde strevet med et såpass omfattende prosjekt, er det klart at vi hadde satt pris på noen brev eller annet mer direkte fra leserne.

Delvis som et resultat av dette, skulle det ta virkelig lang tid før neste nr. dukket opp. Nå var det flere faktorer inne i bildet: Jonny Axelsson trakk seg som redaktør, og etter en lengre pause ble Trond Jansen oppnevnt i hans sted. En stund virket det som om dette kunne få fart på sakene igjen: Ikke desto mindre skulle det ta hele tre år før et nytt TITAN kom ut. Det var det riktig solide TITAN 5, et enkeltnummer på 32 + viii sider! Dette dukket først opp sommeren 1986, og ble mottatt gledesstrålende av de få og trofaste som hadde vært med siden begynnelsen, og også positivt av andre uten særlig forhåndskunnskap. Dog ble det aldri noen salgssuksess. Dette sikkert dels fordi Ares aldri hadde bladet fremme på medlemsmøtene, men lot det ligge i skapet i gangen på Kjemibygningen (mer om korridorer og kjemikere i et senere avsnitt!).

TITAN 5 utmerket seg ellers ved en av de mest militaristiske forsider som noe norsk spilltidsskrift hadde kostet på seg (PHOBOS 15 blir bare barnematen!), del to av Egil Stenseths store spillføljetong, en omfattende kongresseksjon -- særlig preget av et langt, sethseth'sk referat fra H-CON 1 -- og et omfattende Tor Edvin Dahl-intervju v/Jonny A. i midtseksjonen. Dessuten hadde undertegnede et par artikler, som vanlig med utgangspunkt i min interesse for krigsspill, og med håp om å få en viss debatt igang. Også denne gang ble man skuffet; TITAN 5 ble møtt med minst like dårlig respons som 3-4... Alt i alt var det kanskje ikke så rart av verken redaktør Trond eller redaksjonsmedlemmene Johannes og Egil lå særlig langt fremme i arbeidet med å få ut et nummer til. Men i neste PHOBOS har jeg avslutningsvis tenkt å si litt om erfaringene med å ha at tidsskrift av denne typen for Ares.

- Johannes H. Berg

STORKJEFTETHET OG SÅDANT MERE

Jeg tenkte jeg for en gangs skyld skulle skrive et rent leserinnlegg til PHOBOS. Det har spesielt vært noen innslag i bladets siste par nummer som har fått meg til å sette finger på tastatur. Det dreier seg om Jon [redacted] omtale av "fans" og "fandom" i PH.17, samt Helge Nesøens sistesideutblåsning i PH. 18. For å ta sistnevnte først, så får vi i utgangspunktet slå fast at Helge N. er en stort sett trivelig person, som dessverre later til å skrive fortere enn han tenker. Det nærmer seg ren frekkhet når Helge, knapt halvannen måned uttrådt av styret (og formann var han t.o.m.!), ber styret om å ta seg sammen!! Sånt kan kalles å slå seg selv på munnen -- evt. møte seg selv i døren... Hvorfor styret ikke har fått istand alle de tingene Helge savner, vet han naturligvis like godt som meg. Når han så også klager over det fornyede Ares, med stor organisert aktivitet, høyfrekvent nyhetsblad og rimelig tilgang på nye medlemmer, må det bærmest utlegges som et valgtaktisk utspill -- i håp om å samle evt. misnøyde om Blindern-alternativet. Greit nok, men jeg synes du bør holde deg til å æreskjelle trøndere, Helge; DET kan du!

I sitt utslipp fra eget nærmiljø i nr. 17 av vårt kjære medlemsblad, går Jon Venbakken løs på noe som står mitt hjerte nær, nemlig begreper som "fans" og "fandom". Nå skal man merke seg at det han ikke liker, later til å være alle disse fæle sf-interesserte som "infiltrerer" spillmiljøene. Dette ahistoriske vrøvlet bør motsies, rett og slett så det ikke skal få festnet seg hos de av våre medlemmer som måtte være ubefestede og kunnskapsløse på dette felt. Sf-fans er for det første konstruktive, greie og hyggelige personer, sånne som meg. For det andre skal det godt gjøres å bestride at Ares, foreningens virksomhet, kongresser, medlemsblad etc. har nytt godt av en omfattende sosial og kulturell tradisjon som for enkelthets skyld kalles for "fandom". Sf-fans ødelegger ikke amatørmiljøer, de er tvert imot ofte med på å skape dem. Det som idag er Ares, stammer i direkte linje bl.a. fra den spillgruppen som Aniara, studentenes sf-forening, dannet høsten 1976. Eventuelle negative konsekvenser av dette får vi diskutere i mer høviske former, uten drittkasting av typen "halvskrullete, selvopptatt og virkelighetsfjern" (en adjektivsamling som så altfor lett kan brukes om spillfans også...). Din Verden later ellers til å være et trivelig sted, Jon; foreta en opprenskning av sånne verbalt forurensede områder...

JHB.